

ROBBEDOES

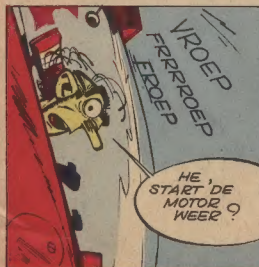
FLIP FLINK ONTDEKT EEN SOMBER DRAMA



DE SCHADUW VAN Z

KORTE INHOUD:

Als Zwendel het kasteel verlaat met de Zwendelmobiel die hij de graaf heeft afgemomen, komt hij ineens zonder brandstof



LUNIK III OF TV IN DE KOSMOS

Wsk.
Certe Daniël,
wasom
hale je geen
foto opge-
zonden?

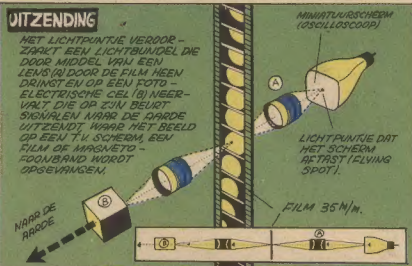
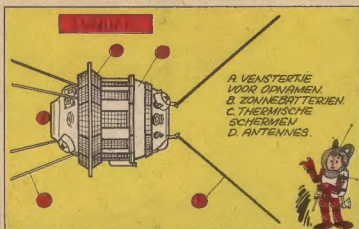
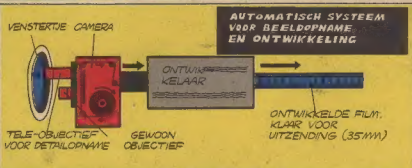
Daniël Wagemans

HOE HEeft LUNIK III DE MAAN GERFOTOGRFEERD EN DAT
BEELD NAAR DE ARDE DOORGEZONDEN?

EDDY
PAAPE.25

HEERLEN

LUNIK III
EEN KUNSTMATIGE PIANEET
MET BATTERIJEN GEVOED.
HEEFT DE ONBEKEND
KIANT VAN DE MAAN GERLVD.
DE FOTO'S ZIJN AUTOMA-
TISCH ONTWIKKELD EN
WERDEN DOOR DE RADIO
ONTLEED EN UITGEZONDEN
MET BEHULP VAN EEN
SOORTGELIJKE INSTALLATIE
ALS VOOR HET UITZENDEN
VAN FILMS IN DE TV WORDT
GERUKT.



ALS JE SNUFFELTJE EEN VRAAG STELT, DOE ER DAN JE FOTO, NAAM EN ADRES BIJ.

Voor je verzameling

Nee, we vergeten de vele liefhebbers van technische kenmerken niet. Maar we komen zo vaak plaats te kort. Laten allen die zulke gegevens vragen daarom geduld oefenen. Want we hebben maar weinig gelegenheid om op de vele aanvragen te antwoorden, ook al willen we jullie graag tevredenstellen.

Steekkaart Luchtvaart USA



Piper PA-24 « 180 » Comanche

- Lengte : 10,96 m.
- Vleugelw. : 7,53 m.
- Vleugelopp. : 27,16 m²
- Leeggewicht : 650 kg
- Tol. gewicht : 1150 kg.
- Vliegtuigbelasting : 180 kg/m².
- Vermogen : 1. Lycoming motor 0-360-A, 180 ch, 2.700 Prestaties : minusc.
- Max. snelheid op de grond : 289 km/u.
- Max. snelheid op de hoogte : 256 km/u.
- Stijgsnelheid : 4,60 m. per seconde.
- Hoogte : 10.000 m.
- Vliegsnelheid : 5,640 m. v. 1/4 uur of 1800 km.

Steekkaart Luchtvaart Gr. Br.



Handley Page - Victor B. 1

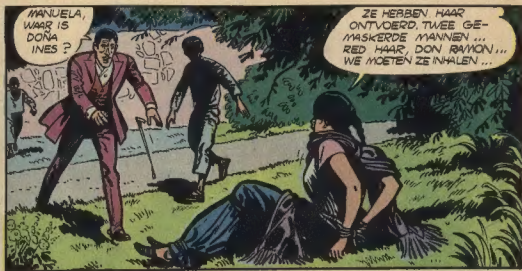


- Middelgrote bommenwerper.
- Vermogen : 1 Armstrong straalmotor Siddeley Sapphire 202. Stuwdruk 4.923 kg.
- Prestaties : 1.650 km/u bij 6.600 m.
- Kenmerken : Vleugelspreidte : 40 m. Lengte : 35,27 m. Hoogte : 9,35 m.

De alcade beveelt de vaquero's die El Tigre helpen ontvluchten aan te houden. El Tigre, Jerry en Pancho proberen een tegenaanval.



DAT IS MANUELA'S STEM!
DIE KOMT VANDAAR!



MANUELA, WAAR IS DONA INES?

ZE HEBBEN HAAR ONTVOERD. TWEE GEMASKERDE MANNEN ... RED HAAR, DON RAMON ... WE MOETEN ZE INHALEN ...



MAAR WAAROM HEB JE NIET GEGILD?

ZE HIELDEN HUN NAVAJA OP MIJN KEEL, DON RAMON ... IK WIST DE PROP UIT MIJN MOND TE KRUGEN ... O, DAT VERGAT IK NOG ... EEN BRIEF, ZE HEBBEN EEN BRIEF ACHTER-EL TIGRE!



DIE IS VOOR U, DON RAMON!
GEEF OP!



LAAT ONMIDDELLIJK DE GEVANGENEN VRIJ, DAN WORDT DONA INES U NOG VOOR DE DOETEND TERUGGEGEVEN, WIJ BELOVEN OP ONS EREWOORD STRIKTE GEHEIMHOUDING EL TIGRE.

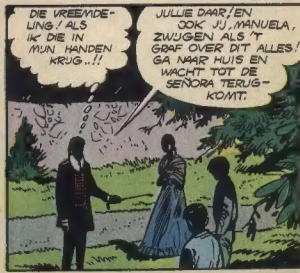


"EL TIGRE ... AL MAAR EL TIGRE ... EN DE ANDERE? EL TIGRE, KUN ZELF NIET LEZEN OF SCHRIJVEN, MAAR DE ANDERE?"



MANUELA, KUN JIJ ME DIE MANNEN BESCHRIJVEN? DE ENE WAS EL TIGRE, MAAR DE ANDERE? ...

EL TIGRE ... DAT DACHT IK AL, DE ANDERE WAS GEKLEED ALS EEN AMERICANO EN ZIJN TONGVAL WAS ALS VAN EEN GRINGO.

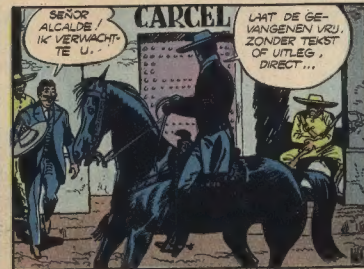


DIE VREEMDELING! ALS IK DIE IN MIJN HANDEN KRUG ...!!

JULLIE DAAR/EN OOK JIJ, MANUELA, ZWUGEN ALS IT GING OVER DIT ALLES! GA NAAR HUIS EN WACHT TOT DE SEÑORA TERUGKOMT.



NU NAAR DE GEVANGENIS OM DIE SCHURFTIGE HONDEN VRIJ LATEN ...



SEÑOR ALCALDE! IK VERWACHTTE U ...

CARCEL

LAAT DE GEVANGENEN VRIJ, ZONDER TEKST OF UITLEG, DIRECT ...

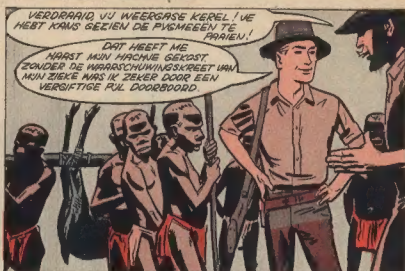
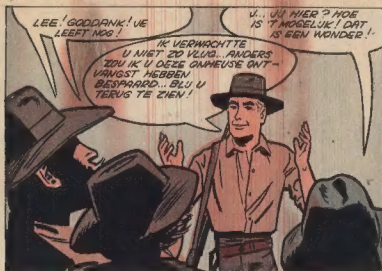


DIE GRINGO WAS EISENLUK OP WEG NAAR ZIJN LAND ... VROEG OF LAAT ZET HI ZIJN TOCHT VOORT ... EN ER IS MAAR EEN WEG NAAR DE GRENS ... DAT BRENGT ME OP EEN IDEE ... DAT ...

SAFARI IN AFRIKA

door HERBERT

Simba Lees reizenoten zijn in het dorp terugkomen om hem af te halen, maar Lee is weg en de Pygmeëen vallen hen aan, als...



WE BESLOTEN ALLE DRIE HET GEHEIM ONDER DUS TE BEWAARDEN. HET BETREFFDE EEN KOUSSAAL FORTUIN VOOR NA DE OORLOG. MAAR ER KON GEEN STAPAKE VAN WEEZEN DAT EEN VAN ONS DABEEL ALLEEN HET KESTBARE STUK ONDER ZICH HIELD EN ZICH ZODOVENDE DE MELE SCHAT KON TOEBEHEEMEN! WE VERDEELDEN DAAROM SAMEL DE WERKT EN DE ARBEIDINGEN VAN ACHTUIT IN DRIE GELIJKE STUKKEN EN MELDEN ER ELK EEN.



IK SNAAP HET! ZO KON GEEL VAN WULLIE IN ZIJN EENTJE DE FLANTS VAN DE SCHAT TERUSWINDEN... HI MOEST NOODZAKELIJK DE STUKKEN VAN DE TWEE ANDEREN ERBY HEBBEN...



PRECIES. MAAR ER RUSTTE AL EEN WOEK OP WANT AMPER WAS DE DELVIS SEBEUD OF ELK BESON DE ANDEREN WENTERSWID IN 'T DOG TE HOUDEN.



DE TOESTRUD WERD AL GRAM ONHOUD-BAAR. WE BESLOTEN DAN OK UITTEEN TE GAAN EN OP EISEN MOUTIE OUS SELUK TE BEPREVEN. WE SPRAKEN AK DAT ME ELK-VARD CHOCET NA DE OORLOG IN SAN FRANCISCO ZOU DEN TREFPEN, OP DE 28TE MEI NA HET TEBEKEN VAN DE VREDE EN DARAAN DE EERSTE DAG VAN ELKE VOL-GENDE MAAND TOT WE VERNOOD WAREN.



TOEN IK ALLEEN WAS DOULDE IK NOS WIEKEN DOOR DE JUNGLE ZONDIED MIJN MAKKES HEEER TE ZIEU. IK HAST ME DAN TE SLUITEN BIJ EEN BEUDE INLANDERS DIE EEN GUERRILLA VOERDE TEGEN DE JAP-PEEN... IK VOCHT MET ZE MEE TOT ENKELE HOARDEIN LITOK AMERI-KAANSE TROEPEN LANDDEN...



TOEN INFORMEERDE IK MIJN MAKKES. IK HOEDE DAT MORENA ZICH UITGEPUT AAN DE OORLOG HAD OEBESSEVEN EN MIJN BEU KOUSSAALVANGENKAMP IN WAR-PAN WAS GEVOED. VAN AARON WEET IK LETTERLUK NIETS.



ARBEU LANSDUURGE RUSTKUR OP MIJN EINDOE. IK DE OORLOG BIJ DE LUCHTMACT PAR-TREBUURD. ZUS KON IK VELDINS ONDE AK-SPRAK IN SAN FRANCISCO KAMEN VERGEES. WACHTTE IK OP MORENA EN OP AARON. ELKE MAAND KWAM IK TERUG. MAAR IK HEB ZE HOOT HERGEZIEU...



SINDS DIE TUD HEB IK HEMEL EN ARDE BEWOGEN OM MIJN SPOOR TERUG TE VINDEN. MAAR VERGEES... HET WAKT WIEL OF ZE IN ROEK ZIJN OEGEGAN... IK WEEF ZELFS NIET OF AARON NIET GE-NOON IN DE JUNGLE IS OMGEKOMEN.



MAAR TOCH MAST IK HET TEGENDEEL VAN HEMEL WANT SIJND TIEN VARD HAD IK RECHTERVOLGD DOOR EEN GEHEIMZINIGE, MARCHTIGE ORGANISATIE DIE VAN HET BESTAN VAN DE SCHAT OF MIJN SWIKER SAKUNT OF TE HETELU DIE ORGANISATIE KON IK ZELF EVENWIEL NIET...

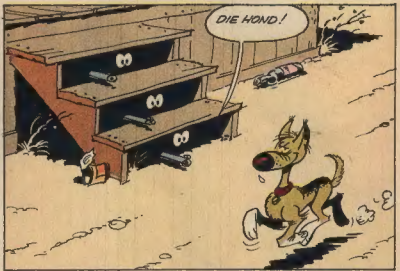
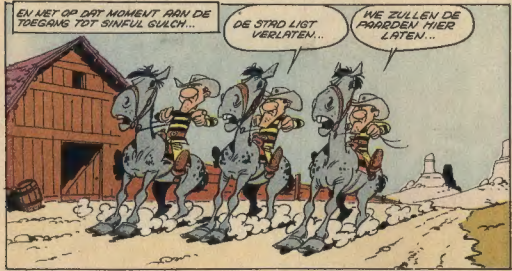


BEHOREN LW ANANDERS WAAR IK U VORDE RVOND TEN KOSTE VAN EEN BLAUWOD VAN HEB ARGE-HOLDEN DAAR OK TDE?



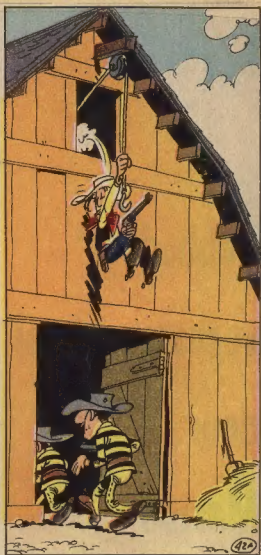
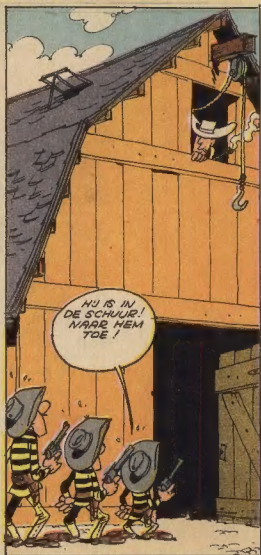
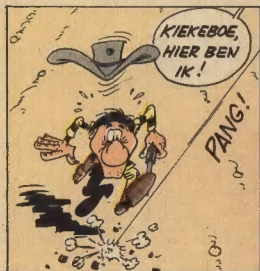
TOEN VOLGDE ER BEDREIGINGS... DARAAN ANSLAGEN... ZE BAKEN TAL-LOZE KREGEN BIJ ME IN PROBERDEN VER-DOE ME TE KUNDBREIN. ZEKKE OM ME DAN ONDER FALTERINGEN TE DUNKEN MIJN GEHEIM PRIS TE GEVEN.





DALTONS met RATAPLAN!

Averell Dalton is met zijn broers uit de nor ontsnapt, maar door Lucky Luke en Rataplan gegrepen...



Robbedoes' vervolgverhaal door Marion Garthwaite

David werd wakker door een verschrikkelijke klap. De kamer werd hel verlicht en toen weer aardedonker. De donderslagen ratelden langs de hemel.

— Wat een slag! zei hij heupen. Ik durf te wedden, dat de bliksem in de boom bij de keuken is geslagen.

Hij trok het licht boven zijn bed aan, maar het bleef donker.

— D-David! klonk een bange stem door de deur.

— Ha, Jerry! (En hij probeerde zijn stem normaal te laten klinken. Hij ging op de tast naar Jeremy toe.) Hé! Je beeft!

— Ik ben bang, David!

— Moeder zei, dat er kaarsen in de linnenkast lagen. Laten we gaan kijken hoe het met juffrouw Pimm is.

Ze klopten op de deur. Toen ze niets hoorden, deden ze haar open. Bij het licht van de bliksem zagen ze, dat juffrouw Pimm rustig sliep.

— In orde, zei David tegen Jeremy.
Ze stommelden naar de linnenkast en vonden kaarsen en lucifers.

— Mag ik bij jou in bed, Davie? vroeg Jeremy, toen ze weer terug waren in David's kamer.

Hij rilde van kou en opwindning.

— Natuurlijk. Dat is warmer ook.

— Ja. En niet zo angstig ook.

Een nieuwe bliksemschicht verlichtte het vertrek. David zette de kandelaar op tafel en zocht naar de lucifers. De donderslagen klonken als vuurwerk.

Plotseling greep Jeremy David's hand.

— David! Oh, Davie! Kijk!

David legde de lucifers neer. Jeremy trok hem naar het raam. Vlak bij het strand scheen een licht. Het was goed te zien, dat het een boot was, die geen kans zag om te landen. Af en toe werd het door een grote golf opgetild, dan verdween het weer achter de golven. De jongens rilden nu alle twee.

— Het is John Handy, zei David. Het is niet gelukt. Hij is weer teruggekomen, en hij kan niet landen.

— David! Ze drijven af naar de grotten. Ze zullen stukslaan 'op de rotsen.

— Vobrut! (David's tanden klapperden.) Vlugs aankleden. We moeten helpen!

David stak met trillende handen de kaars aan. De twee jongena kleeadden zich zo snel mogelijk aan. Ze schoten allebei een oliejas aan en zetten een zuidwester op.

— Moeten we juffrouw Pimm niet waarschuwen? vroeg Jeremy.

— Nee. Die houdt ons vast tegen. Dat doet ze altijd.

— En Jack dan?

— Ja, die wel. Misschien kan hij iets heets klaarmaken om straks te drinken.

David maakte zijn zuidwester onder zijn kin vast en blies de kaars uit. De jongens slopen de trap af. David hield zijn schoenen in zijn handen.

— Loop door, fluisterde hij tegen Jeremy. Wacht buiten op me. Ik ga naar Jack.

Jack was wakker en hoorde het fluisteren.

— Ben jij dat, Davie?

— Luister, Jack. John Handy is teruggekomen. Hij probeert op het strand te landen. Het zal wel lukken. Wij gaan kijken of we kunnen helpen.

— Goed. Ik wilde, dat ik iets kon doen.

— Trek je kleren aan. Misschien kun je wat soep warm maken. Ze zullen wel iets warms lusten.

David zocht tastend zijn weg uit de kamer en ging naar de deur.

Jack zocht zijn kleren. Plotseling viel hem iets in.

— David! riep hij heep. Stel je voor, dat het John Handy niet is!

Maar het zacht dichtvallen van de voordeur was zijn enige antwoord.

— Goeie genade! mompelde hij. Nu zijn we pas in moeilijkeheden!

Het leek Jack uren te duren, voordat hij was angekleed. Hij probeerde niet de beugels aan zijn benen te doen. Dat was bij daglicht al moeilijk genoeg. Hij had het op het eiland al vaak zonder beugels gedaan. Hij trok zich overeind.

Toen zag hij door het raam een zwak licht in de stal.

Misschien was het iemand, die kon helpen. Misschien was het de man met het scheve gezicht. Die stond klaarblijkelijk aan John Handy's kant. Hij zou vast wel willen helpen, als John Handy in die boot zat. En als dat niet zo was, zou hij de jongens misschien wel willen helpen. David had gezegd dat hij niet onvriendelijk was.

VAN SCHEDELEILAND

Jack schoof langzaam door de eetkamer. Zou juffrouw Pimm hem niet horen? Hij moest verder. Het was dom geweest om David en Jeremy te laten gaan. Dit was de enige kans om nog te helpen. Hij liet de deur van de eetkamer achter zich open staan. Hij was bang, dat zij in het slot zou vallen. Hij strompelde de deur uit. Hij durfde niet over de oprit te lopen die John Handy voor zijn rolstoel had gemaakt, want de planken waren spiegelig glad van de regen. Hij ging op zijn hurken zitten en schoof langzaam naar beneden. De regen stroomde op hem neer. Hij moest over het zand om het huis heen lopen, naar de stal, waar het licht nog steeds scheen. Sinds hij ziek was geweest, had hij zich niet meer zo ingespannen. Het moest. « Als ik maar dichtbij genoeg ben om te schreeuwen, mompelde hij.

Hij dacht aan David en Jeremy, die over het strand renden naar iemand, die wel eens helemaal niet John Handy kon zijn, en aan de mensen, die John Handy en de man « ze » hadden genoemd. Hij klemde zijn tanden op elkaar. Voorzichtig strompelde hij door het zand, met een hand hield hij zich aan het huis vast. Hij was nu op de hoek en moest oversteken naar de stal. Ergens middenin lag een hoop losse stenen, dat wist hij. Hij probeerde zich te herinneren, waar. Plotseling liep hij er tegenop en viel tegen de grond.

« Opnieuw », zei hij tegen zichzelf. Hij kroop terug naar het huis en zocht naar houvast. Aan een kelderraam trok hij zich weer overeind. Hij liet het huis weer los en hinkte langzaam om de hoop stenen heen. Het was nog maar een paar meter, maar het leek kilometers. Ze knieën trilden. Het leek alsof hij zijn benen niet meer voelde. Ze droegen hem nog, maar elk ogenblik konden ze in elkaar zakken en dan lag hij in de modder.

Hij kwam aan het kreupelhout bij de stal en kroop er doorheen. Aan de andere kant trok hij zich overeind.

« Langzaam, maar zeker », mompelde hij bij zichzelf.

— Hallo daar! riep hij.

Het licht in de stal ging plotseling uit. Jack stond in het donker. Hij wist niet meer in welke richting hij moest gaan.

Het licht waarnaartoe hij zijn voetstappen had gericht was verdwenen. Hij schreeuwde weer:

— Hallo!

Hij hoorde alleen de echo: « A... »
Een hand hield zijn mond dicht. Hij werd op de grond getrokken. Hij verzette zich met zijn handen, maar hij kon niets doen. Ruwe handen bonden hem een zakdoek voor de mond en knoopten die vanchteren strak vast. Zijn voeten en zijn benen werden ook gebonden. Ondanks angst en ellende, kon hij niet laten er om te lachen, dat zijn benen ook gebonden werden. Met gebonden handen kon hij niet eens opstaan.

Iemand tilde hem op, niet erg zachtzinnig, en nam hem op de schouders. Hij sloeg het pad achter de stal in. Jack probeerde te ontdekken, waar ze heen gingen. Hij was te moe. Zijn benen deden te zeer. Hij wist alleen dat ze door het bos gingen. Bij het licht van de bliksem zag hij zo af en toe de bomen. Later kwamen ze op de weg, maar Jack wist niet in welke richting ze gingen.

Toen hij weer aan David en Jeremy dacht, probeerde hij te schreeuwen en los te komen. Maar hij was stevig gebonden. De man gooidde hem op zijn andere schouder. Hij zuchtte onder het gewicht.

Jack hoorde een deur slaan. Hij werd op de vloer van een auto gegooid. De deur sloeg dicht en ging op slot. Hij was opgesloten, maar hij had met zijn geboeide armen toch niet weg kunnen komen.

Hij dacht na. Het beste was om er maar zo gemakkelijk mogelijk bij te gaan liggen. Hij draaide zich totdat hij ruimte voor zijn benen had. Hij dacht niet meer. Hij had niet veel geslapen. De lange tocht in de regen had hem meer vermoeid dan hij dacht. Zijn aandacht verslapte. Hij werd nauwelijks wakker, toen hij uit de auto werd gedragen.

Toen hij wakker werd, herinnerde hij zich bijna niets meer van de reis. Hij was nog steeds geboeid, met de zakdoek voor zijn mond, en zijn hele lichaam was stijf en pijnlijk. Hij was in een kamer, die hij nog nooit had gezien. De zon scheen door een eenvoudig raam in een ruwhouten wand.

Wordt vervolgd.





EEN AVONTUUR VAN
HET CIRCUS ROBBEDOES

PASCAL TEGEN



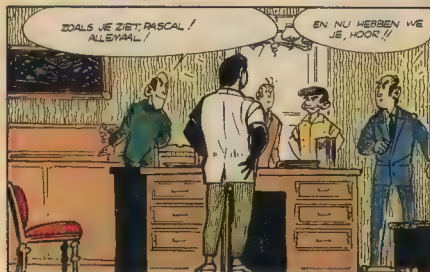
HE! MAAR!



HELP!

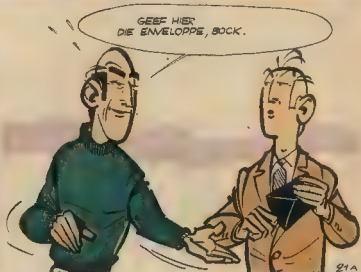


DAG, HEREN! U BENT ALLEMAAL PRESENT, ZIE IK!



ZOALS JE ZIET, PASCAL! ALLEMAAL!

EN NU HEBBEN WE JE, HOOR!!

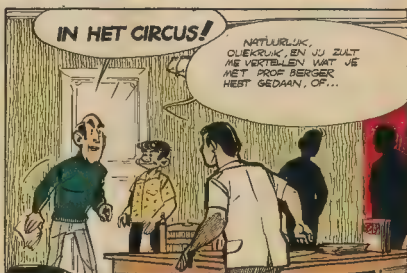


GEEF HIER DIE ENVELOPPE, BOCK.



NEE, MAAR, DIT ZIJN BLANCO VELLETOES! WAAR ZIJN DE PLANNEN?

IN HET CIRCUS, JIJ KERSE-PIT! DENK JE SOMS DAT IK BEN BALKINDUS BEN?



IN HET CIRCUS!

NATUURLIJK, OLEKRUJK, EN JIJ ZALT ME VERTELLEN WAT VE HET PROF BERGER HEST GEDAAN, OF...



OF WAT? BEGIN JE MET DREI-GEMENTEN

KOM EENS DOOR HET BALKON-RAAM KUKKEN, SLEWIE DICZAK!



WAT IS ER TE ZIEN?

DAT MEISJE DAAR... ALS IK OVER TIEN MINUTEN NIET DIT HUIS UIT BEN, WAARSCHUUT ZIE DE POLITIE.

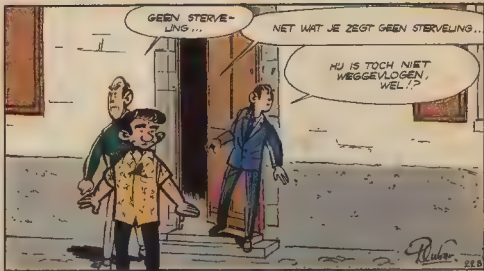
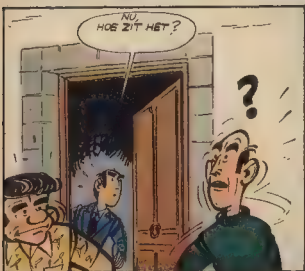
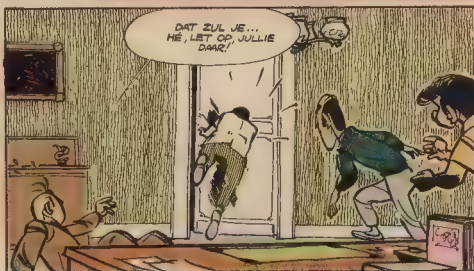


DAAR KRUST ZE DE TUD NIET VOOR, WANT...

DE SPIONNEN

DOOR DUBAR EN CRILL

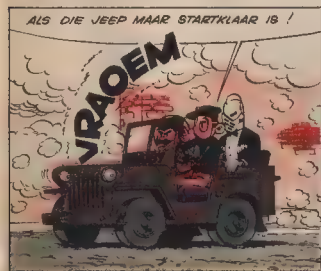
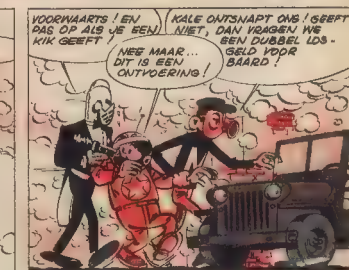
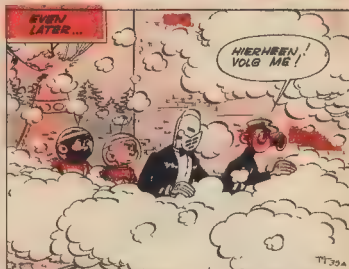
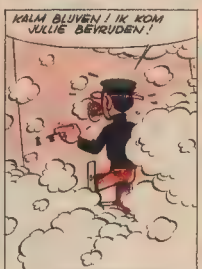
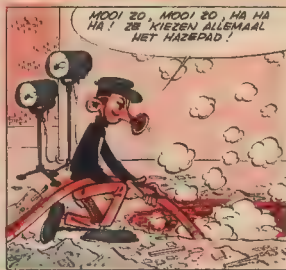
Fascal moet vor commandant Hardy de plannen voor de operatie «Marianne» aan prof. Berger overhandigen. Hij vervoegt zich bij deze thuis, maar komt tegenover de spionnen te staan die hem al lang op de hielzen zitten.



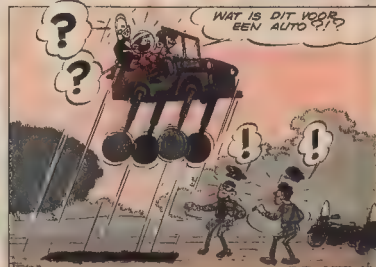
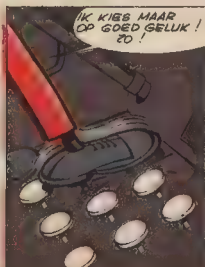
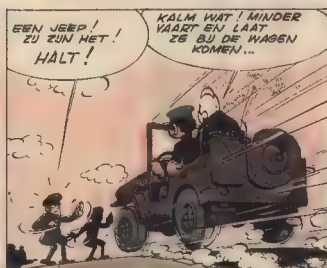
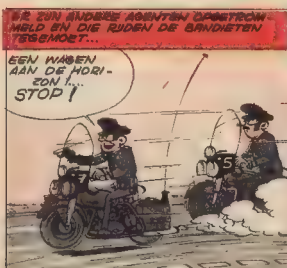
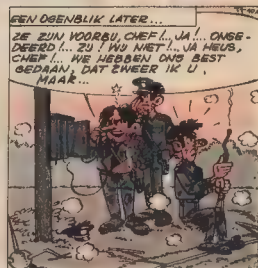
Wordt vervolgd



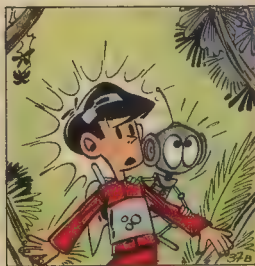
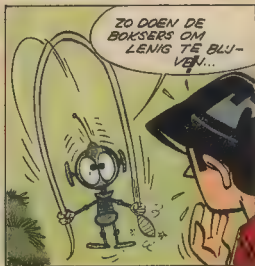
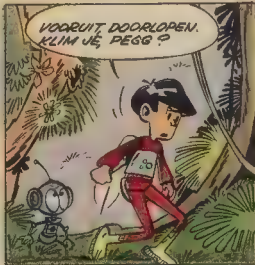
BAARD EN KALE

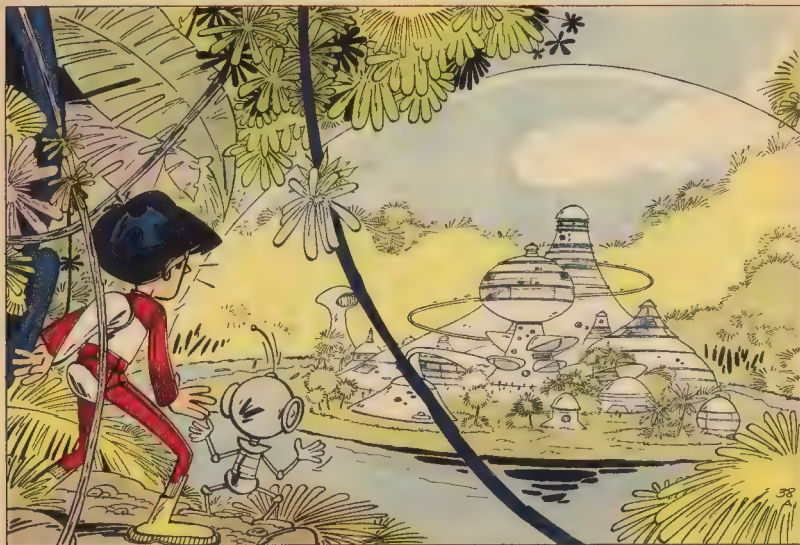


IN HOLLYWOOD



Wordt vervolgd





HIER IS DUS HUN HOOFDKWARTIER. EEN STAND OUDER EEN STOLP MIDDEN IN EEN MEER! EN DAAR IS VRIEND FRANÇOIS!

HET DOET VEEL RAN ATLANTIS DENKEN... ALLEEN VEEL MINDER GROOT...

ZEG, PATRICK, LATEN WE NU HANDELEN, WIL JE? IK WEEET AL HOE WE IN DE STAD KOMEN...

ONMOGELIJK! HOE KAN DAT?

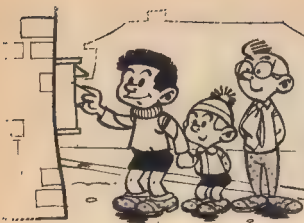
KUIK DAAR STRAAN WEER MASTEN. DOE DAAR NET ZO MEE ALS MET DE VORIGE TWEE!

WAROM DAN?

NOU, ALS JE DIE OOK GE-MOLD HEBT, ZAL EEN CONTROLETOSTEL DAT NAAR DE STAD SEIKEN. DAN KOMEN DE INDIANEN KIJKEN WAT ER BEBEUJET EN DAN ZIEN WU WAAR ZE UITKOMEN...

... EN LOPEN LANGS DEZELFDE WEG DE STAD IN GESNAPT?

KORT DAARNA... O, DAAR KOMT EEN VOERTUIG DE STAD UT, HIER NAAR TOE!



Beste ROBBEDOES



Stakker

Ik ben nu ruim een jaar geboendeerd op je blad en ik vind het prachtig. Maar nu is er iets wat ik vaak zie en wat me altijd hindert. In de rubriek «Beste Robbedoes», die ik overigens leuk vind, stond in nr. 1153 een brief van een jongetje. Met dit jongetje, dat zich Guus Slim noemt, ben ik één ding eens en dat is dat men te veel klamme maakt over één verhaal. Verder doet dit knaapje me aan een stakker denken die graag in de belangstelling wil staan door zoveel kritiek te leveren dan van het prachtige blad Robbedoes niet veel overblijft dan een smerblaadje. Tenminste in de ogen van dit domme ventje. Wat is dit voor een stuk kolder? En nog wel een halve bladzijde ervoor in 1153! Schande voor Robbedoes. Een ontsering van het blad. Ik hoop van harte dat deze verwaande kwaast in een vliegtuig vertrekt en niet meer terugkomt. Want deze jongeman vind ik toch wel zo'n (gecensureerd). Zo, nu heb ik mijn hart gelucht. Rest me nog te vertellen dat in mijn ogen Robbedoes het beste jeugdblad ter wereld is.

Freddy Jaarsma.

Kostbaar papier

Er zijn van die knapen die in uw rubriek graag sport- en muziekreportages zouden vinden. Waarom ook geen tel- en rekensommen? Ook vind ik het flauwekul om zoveel geld te besteden aan zulk kostbaar papier. Waarom niet wat eenvoudiger? Dan kunt u misschien ook uw prijsvermindering van meer bladzijden geven. Ook de kleuren zijn te karig en te duur. En het blad wordt toch maar weggesmeten. Verder moeten zij die sportverslagen willen zulke praktiseren op een veld, en muziek op een muziekinstrument. Of zich desnoods tot een gespecialiseerde uitgave wenden. Misschien kunt u dan ook cursussen afdrucken over het behalen van een diploma voor straatveger of voddendraper?

M. Van Reuterghem.

Passagierschip

Dit is mijn tweede briefje dat ik naar u schrijft. Niet om te klagen, nee hoor, maar wel om Robbedoes lof

toe te zwaaien. Beste Robbedoes, hier heb ik uw hulp nodig. Ik heb thuis een reportage over een passagierschip, de «Elisabethville». Maar de vraag is wat moet ik opsturen van de foto's. De foto's zelf of de negatiefjes? Kan ik vlug antwoord krijgen, want ik zou de reportage zou vlug mogelijk willen inleveren. Nu nog een enkele vraag: wanneer verschijnt Allan Cardan weer? En wanneer komen er weer eens steekkaarten over schepen?

Allan Cardan.

Je kunt je negatiefjes, of de foto's of beide opsturen. Dit laatste is het beste. Het kan nog wel een tijdje duren voordat Cardan terugkomt, want Geografos ligt niet naast de deur.

Sigaren-bibliotheek

Ik heb eigenlijk niets dan goeds van uw blad te vertellen. De verhalen die ik het mooiste vind zijn: Buck Danny, Jerry Spring, Jan Kordaat, Lucky Luke, Ouwe Niek en Robbedoes natuurlijk. De verhalen van Oom Wim vind ik ook erg mooi. De microbibliotheek vind ik geweldig. We hebben een sigarenkistje en daar sparen we ze in. We zijn nog niet erg lang op Robbedoes geboendeerd. Guust heb ik ook op mijn kamer hangen. De kalender vind ik meesterlijk.

Hennie den Boer.

Saki

U zult misschien weinig zulke oude en trouwe lezers bezitten als ik: reeds van het eerste nummer in 1936 lees ik Robbedoes. Ik was toen 7 jaar. Sedertdien is er veel gebeurd met mij en met het blad.

Ik heb Robbedoes zien uitgroeien van een tamelijk bescheiden blaadje tot — en dit is niet als complimentje of als reclame bedoeld — het meest verzorgde jeugdblad van ons land. Zowel wat tekensmakers als wat algemene montage betreft.

Nu ga ik niet beweren dat Robbedoes vrij zou zijn van elk zwak punt, maar ik houd ook rekening met mijn persoonlijke smaak. Beroepshalve ben ik nogal geïnteresseerd voor binnen- en buitenlandse illustraties en ik heb — vooral de laatste jaren — Robbedoes zeer hoog leren schatten o.a. om

de tekeningen van Franquin. Toch was ik verbluft toen ik «Saki» in uw blad zag verschijnen. Zoveel durf had ik hier ten lande nooit verwacht. Weinig illustrators — en zeker strip-tekensmakers — zijn in staat — of missen zij de durf? — tot wat Hausman ons met zijn «Saki» — vooral in het eerste verhaal — geboden heeft.

Ik weet wel dat het moeilijk is en zo revolutionair getekende strip geplaatst te krijgen. Maar Robbedoes komt de eer toe Hausman deze kans geboden te hebben. Daarom alle lof!

Helaas! Wat ik van het begin af verwachtte is gebeurd: protest. Is ons publiek niet rijp voor zulke GERAFFINEERDE tekeningen? Ik las zelfs tot mijn ontzetting «als strip-tekensmaker is Hausman waardeloos. Hij kan dat niet!» Ofwel vindt men zijn tekeningen stuntelig! Kennen deze jonge snaken de tekeningen van een Steinberg — of een Bosustov? Ik geloof het nooit. Kijk, ik weet wat een tekening is — en neem van mij aan dat «Saki» van Hausman het beste is wat op dit gebied ooit in ons land verschenen is!

v. Hool.

Blanco

Ik lees Robbedoes al een jaar lang en ik vind hem mieters! Ik vind alle verhalen even mooi en spannend, maar het liefst lees ik toch: Flip Flink, Lucky Luke, Baard en Kale en Buck Danny. Ook de steekkaarten vind ik mooi, vooral omdat ik veel van techniek houd. Alleen wil ik ze graag uitknippen en in een schrift plakken. Daarom vraag ik u: laat de achterkanten van de steekkaarten blanco.

Evert Vrijle.

Rust

De Robbedoes lag er weer en ook ditmaal heb ik hem met plezier gelezen. Niet dat ik dat anders niet doe, maar het is altijd weer verschillend. Het verhaal van Oom Wim ditmaal (1153) heb ik met plezier gelezen, mede doordat ik dat ongeval in Oostende heb meegemaakt en al is het wat spectaculair geschetst. Wat ik de laatste weken steeds mis is Buck Danny. Waar blijft deze Robbe-

ZIE OOK BLZ. 26.

ROBBERDOES' TOERDE FRANCE SPEL

We hadden jullie een origineel spel beloofd waarmee je, met je vrienden, je eigen RONDE VAN FRANKRIJK kunt maken tijdens de 22 dagen die de echte Ronde duurt. Een spannend spel, dat gebaseerd en geïnspireerd is op de grootste wielervedstrijd ter wereld. We hopen, dat jullie — niet zoals de echte renners — aan dit grote Robbedoespel alleen maar genoegdoening zullen beleven.

JOUW RONDE VAN FRANKRIJK is een spel dat je 22 dagen lang kunt spelen met je vrienden. Het is dus geen wedstrijd en je kunt er geen door Robbedoes uitgeoefde prijzen mee winnen. Je kunt het spelen met twee, drie, vier, vijf, zes of meer vrienden.

Als je met twee bent heeft ieder 6 renners.
 Als je met drie bent heeft ieder 4 renners.
 Als je met vier bent heeft ieder 3 renners.
 Als je met 5 bent hebben : 2 spelers 3 renners
 en 3 spelers 2 renners.

Als je met zes bent heeft ieder 2 renners.
 Als je met meer dan zes bent, moet je proberen 12 man bij elkaar te krijgen. Ieder heeft dan 1 renner.

Naar onze mening kun je het best met vier of zes man spelen. Maak de binnenste bladzijden van dit nummer los en knip de twaalf renners uit. Je kunt ze eventueel vervangen door fiches die genummerd zijn van 1 t/m 12. Je moet ook twee dobbelstenen hebben. En tenslotte (dat is onontbeerlijk), DE DAGRESULTATEN VAN DE ECHE RONDE.

JE KUNT DUS PAS JE EIGEN RONDE VAN FRANKRIJK RIJDEN ALS JE WET HOE DE ECHE RENNERS DE ETAPPE VAN DE DAG ER VAN AF HEBBEN GEBRACHT.

Zesno, nu kun je je opmaken om een spannend spel te spelen dat 21 dagen plus één rustdag zal duren!

BELANGRIJK

| Renner nr. | 1 | vertegenwoordigt de ploeg van | Frankrijk |
|------------|----|-------------------------------|-------------------|
| " | " | " | België |
| " | " | " | Italië |
| " | " | " | Spanje |
| " | 5 | " | Holland-Luxemburg |
| " | 6 | " | Zwitserland |
| " | 7 | " | Duitsland |
| " | 8 | " | Engeland |
| " | 10 | " | de Internationals |
| " | 11 | " | Paris-Nord-Est |
| " | 12 | " | Centre-Midi |
| " | " | " | Sud-Est en |
| " | " | " | Ouest-Sud-Ouest |

Voor de start moet het lot uitmaken wie welke coureur krijgt.

DE WEDSTRIJD

Hij wordt ledere dag gehouden (behalve de rustdag op 9 juli), op 100 vakjes. IEDERE DAG moet je eerst het parcours volgen dat staat afgedrukt op de bladzijden 20 en 21 en dat 80 vakjes bevat. We zullen dat het GROTE PARCOURS noemen. IEDERE DAG voeg je daar de AANKOMST van de etappe van de dag bij. Iedere AANKOMST telt 20 vakjes, genummerd van 81 tot 100. Een voorbeeld : je bevindt je in vakje 76 en je gooit een zes. Je gaat dan eenvoudig over naar het vakje 82 van de aankomst van de dag. De eerste vier etappes bevinden zich op bladzijde 26. De andere worden de volgende weken gepubliceerd.

HET REGLEMENT VAN HET GROTE PARCOURS (dat wat je elke dag moet volgen) IS VOOR ALLE ETAPPES HETZELFDE

ER IS EEN VERSCHILLENDE REGLEMENT VOOR IEDERE ETAPPE. Het reglement voor de eerste vier etappes kun je vinden op bladzijde 26.

RENNER INGEHAALD : 10 VAKJES NAAR ACHTEREN !

Iedere keer dat een renner terecht komt in een vakje dat reeds door een andere bezet is, stuurt hij deze laatste 10 vakjes terug, of dit nu gebeurt op het grote parcours of in een van de 20 vakjes van de dagetappe.

TWEE DOBBELSTENEN ; KIES HET BESTE CIJFER !

Op het grote parcours spelen we altijd met TWEE STENEN. Je mag dan van de twee cijfers dat kiezen wat het best in je kraam te pas komt. Dit maakt 'intelligent' rijden ; mogelijk. Als je nu bv. een dubbele drie gooit, heb je natuurlijk geen keus. Je moet dan drie vakjes naar voren. Het reglement van de dag-etappe bepaalt of je de dagetappe met een of twee stenen moet beëindigen.

WITTE VAKJES : 10 VAKJES NAAB ACHTEREN !

Er zijn zes witte vakjes in het GROTE PARCOURS (nr. 42, 44, 58, 82, 73 en 78). De renner die in een van die vakjes terecht komt moet tien plaatsen achteruit.

RODE VAKJES : TWEE KEER WACHTEN

Er staan 12 rode vakjes in het GROTE PARCOURS (17, 23, 25, 33, 41, 48, 53, 54, 56, 67, 71 en 74). De renner die in een rood vakje terecht komt moet zijn beurt twee keer voorbij laten gaan.

VOORDELEN : OP HET GOEDE MOMENT AAN TE WENDEN !

OP HET GROTE PARCOURS, kunnen sommige renners EEN KEER (en niet meer) op het moment dat hen het meest geschikt lijkt, gebruik maken van een speciaal voordeel. Een renner die al in de etappe van de dag beland is kan dus niet meer profiteren van dit voordeel maar hij kan ook niet meer het slachtoffer worden van het voordeel van een andere speler.

DIT ZIJN DE VOORDELEN :

- **PLOEG DIE ETAPPE GEWONNEN HEEFT IN DE 'ECHE' RONDE**
De renner wiens ploeg de dagetappe gewonnen heeft kan ieder ogenblik — behalve bij de start — een sprong van 10 vakjes maken.
- **PLOEG VAN DE WINNAAR VAN DE DAGETAPPE IN DE 'ECHE' RONDE**
De speler in wiens ploeg de etappe-winnaar van de echte ronde zit, kan ieder ogenblik een ander renner dwingen zes vakjes terug te gaan.
- **DE PLOEG DIE BOVENAAN STAAT IN HET ALGEMEEN KLASSEMENT**
De renner wiens ploeg (in de echte ronde) bovenaan staat in het algemeen klassement, kan een andere renner, die zich bij hem heeft gevoegd, tien vakjes terug sturen in plaats van zelf achteruit te gaan zoals het reglement voorziet.
- **GELE TRUI IN DE 'ECHE' RONDE**
De renner in wiens equippe zich de drager van de gele trui bevindt, hoeft zijn beurt niet te laten voorbijgaan als hij in een rood vakje terecht komt.
We herinneren er aan dat deze voordelen maar een keer gelden en alleen in het grote parcours. Een renner kan natuurlijk wel meer voordelen tegelijk hebben.

VOLGORDE VAN VERTREK

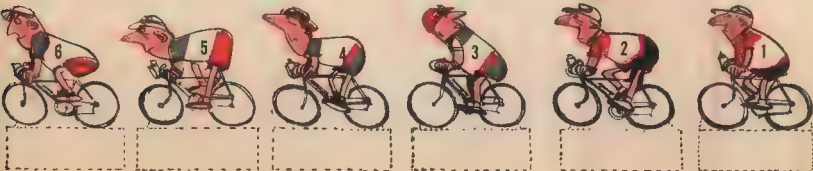
De laatste in JULLE algemeen klassement vertrekt het eerst. Bij de eerste etappe of in geval van ex aequo moet het lot beslissen.

DE BEZEMWAGEN

Iedere dag, zodra een renner vakje 50 bereikt heeft, komt de bezemwagen in actie. Dat wil zeggen, dat je bij de start een speciale fiche legt. Iedere keer als alle renners een beurt gehad hebben schuift je de bezemwagen drie vakjes naar voren. Hij bekommert zich niet om obstakels. Iedere renner die hij inhaalt heeft de dagetappe beëindigd. ER IS GEEN BEZEMWAGEN BIJ DE TIJDRIJEN EN OOK NIET IN DE ZEVENDE ETAPPE (LORIENT-ANGERS).

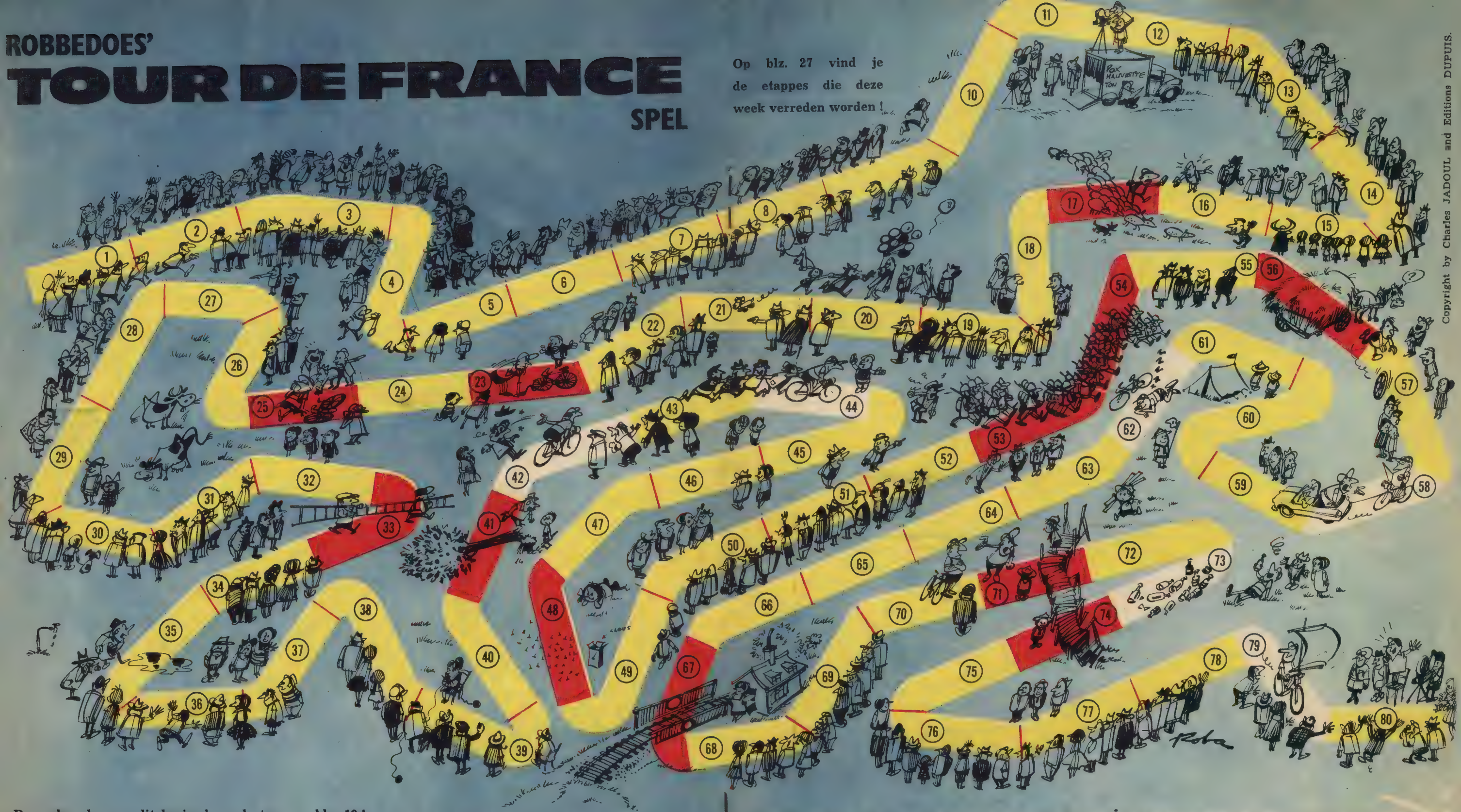
DE PUNTEN

Na ledere dag moet je zorgvuldig je DAGKLASSEMENT en het ALGEMEEN KLASSEMENT invullen (zie bladz. 22). De etappewinnaar krijgt 12 punten, de tweede 10, de derde 9, de vierde 8 enz., tot de elfde die één punt krijgt. Nummer twaalf krijgt niets.
VEEL PLEZIER !



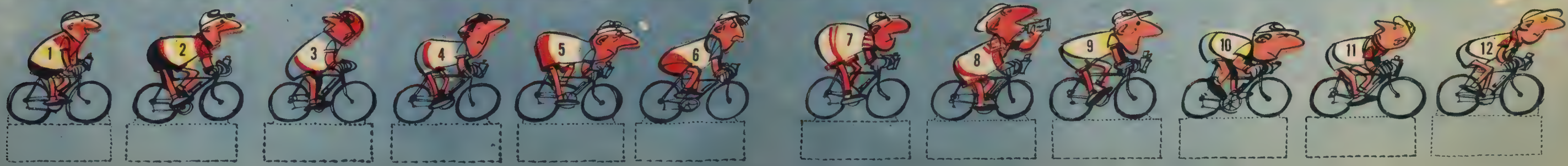
ROBBEDOES' TOUR DE FRANCE SPEL

Op blz. 27 vind je de etappes die deze week verreden worden!



Copyright by Charles JADOUL and Editions DUPUIS.

De spelregels voor dit boeiende spel staan op blz. 19!



SCHRIJF HIER JE DAGRESULTATEN!

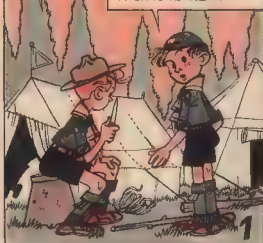
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1. — RIJSEL - BRUSSEL. — TIJDRIJ. TOTAAL (zondag 26 juni) : | | | | | | | | | | | | |
| 2. — BRUSSEL - DUINKERKEN TOTAAL (maandag 27 juni) : | | | | | | | | | | | | |
| 3. — DUINKERKEN - DIEPPE. TOTAAL (dinsdag 28 juni) : | | | | | | | | | | | | |
| 4. — DIEPPE - CAEN. TOTAAL (woensdag 29 juni) : | | | | | | | | | | | | |
| 5. — CAEN - ST-MALO. TOTAAL (donderdag 30 juni) : | | | | | | | | | | | | |
| 6. — ST-MALO - LORIENT. TOTAAL (vrijdag 1 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 7. — LORIENT - ANGERS. TOTAAL (zaterdag 2 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 8. — ANGERS - LIMOGES. TOTAAL (zondag 3 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 9. — LIMOGES - BORDEAUX. TOTAAL (maandag 4 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 10. — MT-DE-MARSAN - PAU. TOTAAL (dinsdag 5 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 11. — PAU - LUCHON. TOTAAL (woensdag 6 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 12. — LUCHON - TOULOUSE. TOTAAL (donderdag 7 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 13. — TOULOUSE - MILLAU. TOTAAL (vrijdag 8 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 14. — MILLAU - AVIGNON. TOTAAL (zondag 10 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 15. — AVIGNON - GAP. TOTAAL (maandag 11 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 16. — GAP - BRIANÇON. TOTAAL (dinsdag 12 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 17. — BRIANÇON - AIX. TOTAAL (woensdag 13 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 18. — AIX - THONON. TOTAAL (donderdag 14 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 19. — PONTARLIER - BESANÇON. TOTAAL (vrijdag 15 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 20. — BESANÇON - TROYES. TOTAAL (zaterdag 16 juli) : | | | | | | | | | | | | |
| 21. — TROYES - PARIJS. EINDKLASSEMENT : | | | | | | | | | | | | |



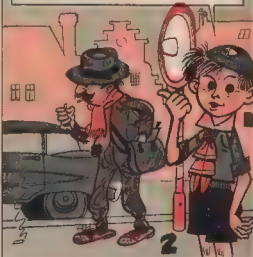
PAS OP! VALSTRIKKEN!

WAT EEN KARWEL! IK MOET BINNEN TIEN MINUTEN VOOR DE TENT SNIJDEN, DAT DUURT WEL VIJF MINUTEN ALS IK OM DE TWEE SECONDEN EEN SNEE MET M'N MES GEEF!

HOEVEEL TIEN ZIT ER IN GAAS KLAMMEN?



JE KENT ZEKER AL HET PEUKJES-PROBLEEM, MAAR IK WIL MET NOG EENS, OPHALEN. DEZE OUDE PEUKJESRAPER DRAAIT VAN DRIE PEUKJES EEN SIGARET. HI HEEFT ER TIEN... HOEVEEL SIGARETTEN ZAL HI ROKEN?



AKELA ZEI DAT IK TWINTIG TENT-PAALJES MOEST VASTMAKEN MET DEZE RIEM DIE DERTIG CENTIMETER MEET.

JE TREFT HET NIET MOGELIJK! IK HEB EEN RIEM VAN 60 CM, DIE IS ALS GEKNIPT.



DENK JE DAT GAAS RIEM WERKELIJK LANG GENOEG ZAL ZIJN?

HIER ZIJN 11 LUCIFERS. HET SPEL BESTAAT ER IN ELK OP 2'N BEURT 1, 2 OF 3 LUCIFERS TE-GEELUK TE NEMEN, WIE DE LAATSTE OPMAKT IS DE VERLIEZER, ALS HI BEGINT KUN JE ME STELLIG LATEN VERLIEZEN DOOR EEN BEPAALD AANTAL LUCIFERS TE NEMEN. HOEVEEL?

HOEVEEL LUCIFERS VOLGENS JOU?



EH... WACHT, EVEN NAAR DE OPLOSSINGEN OP BLZ.26 KUKEN.



Guust

DOOR *Jickken en Franquin*

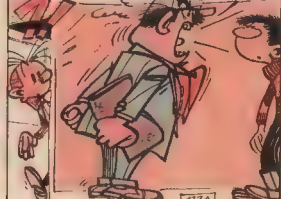
WIL JE MENEER KWABBERNOOT MELDEN DAT IK DE CONTRACTEN KOM TEKENEN...



ZEG, BEN JE DOOR OF SUF? IK PRAAT TEGEN JE!



IK ZIE 'T AL! ZE HOUDEN ME WEER VOOR DE GEK HIER!



HIER HEB JE JE CON-TRACTEN, /IK ZET GEEN VOET MEER IN DIT GEKKENHUIS!

JA MAAR... HET IS DE GUUST VAN LA-TEX... EEN RUBBER POP DIE EEN VAN ONZE MENSEN VOORSTELT

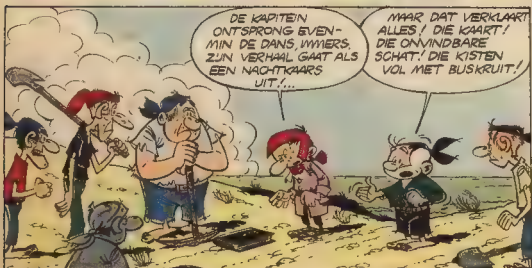
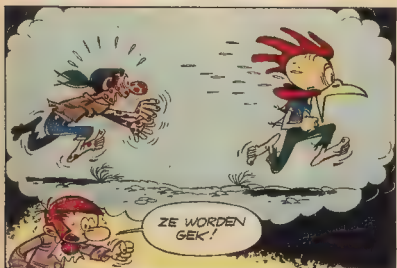
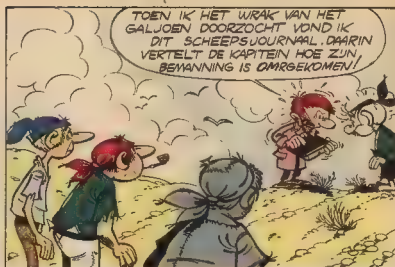


NADERHAND...

MAAR IK HEB NIKS GEDAAN... IK KOM NIET BIN-NEN!

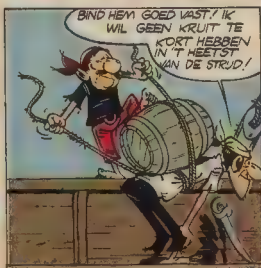
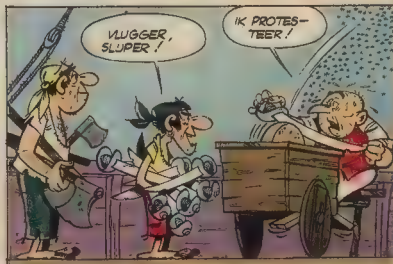
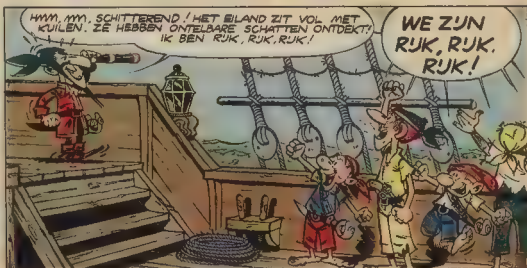
ZELFS ALS JE ER NIET BENT, SCHIET 'JE BOKKEN!





Het eiland van de open hand

door
REMACLE



HET SPEL VAN DE RONDE VAN FRANKRIJK

Zondag 26 juni

De Tour begint dus met twee halve etappes. Die van vanmorgen brengt ons van Rijsel naar Brussel. Vanmiddag hebben we de eerste tijdrif.

RIJSEL-BRUSSEL

Je kunt deze eerste halve etappe spelen zodra de resultaten van de echte Ronde bekend zijn. Je moet eenvoudig het grote parcours doen. Als je op 78 staat en je gooit een zes, moet je vier plaatsen vooruit en twee terug, want je moet beslist in het laatste vakje (80) terecht komen. Dit is de enige bijzonderheid bij deze eerste helft van de etappe.

TIJDRIF

De resultaten van de echte Ronde tellen niet mee. Je moet werkelijk tegen de klok spelen. Een van julië moet dus officieel als tijdwaarnemer optreden. Het parcours staat hier-naast afgedrukt. Er mag zich steeds maar één reher op bevinden. Je speelt met eed steen en vertrekt van vakje 80. Er zijn vijf soorten hinder-nissen : VAL, INZINKING, DORST, LEKKE BAND en KRAMP. Als je een VAL maakt, moet je zes keer op han-den en vosten rond je tafel lopen voor je verder mag spelen. Als je een inzinking hebt, moet je alle lucifers uit een doosje in de vorm van een X op tafel leggen. Als je DORST hebt, moet je een geldstukje in een pot gooien die zes meter van je af staat. Als je een LEKKE BAND hebt, moet je de dobbelstenen met je neus van de ene hoek van de tafel naar de andere duwen (diagonaal). En wie KRAMP heeft, moet twee keer ach-ter elkaar een zes gooien voor hij



verder mag gaan. Je hoeft niet precies in vakje 100 uit te komen, je mag er ook voorbij gaan. Wie de beste tijd maakt, wint de tweede halve-etappe.

Maandag 27 juni

BRUSSEL-DUINKERKE

Nadat je het grote parcours, dat je bij elke etappe moet doen er op hebt zitten, kom je op de KINDER-HOOFDJES. Om vooruit te mogen, moet een van je twee dobbelstenen een even hoog aantal werpen als er stenen zijn in het hokje waar je je bevindt. Het doet er niet toe welke dobbelsteen je gebruikt om vooruit te gaan en het is niet nodig dat je precies in het 100e vakje terecht komt.

Dinsdag 28 juni

DUINKERKE-DIEPPE

Zodra je op het dagparcours komt, moet je een van de dobbelstenen af-danken. Voordat je gooit moet je twee cijfers noemen die samen het getal 7 vormen. Slaag je er in een van deze twee cijfers te gooien, dan mag je verder. Slaag je er niet in, dan moet je je beurt voorbij laten gaan. Je hoeft niet precies in vakje 100 te belanden.

Woensdag 29 juni

DIEPPE-CAEN

Van het grote parcours ga je di-rect naar het wielstadion van Caen. Eén regel : als je niet precies in het vakje 100 terecht komt maar er over-heen gaat, moet je een nieuwe ronde beginnen!

Veel plezier!

BESTE ROBBEDOES

VERVOLG VAN BLZ. 18.

does old timer? (Hij komt over twee weken, red.). Ook wilde ik nog iets zeggen over de fotoreportages die tegenwoordig een klein gedeelte van Robbedoes vullen. Het is heel aardig, maar behoort zijn zulke bekende onderwerpen, zoals die Indianen en dat curling. Een beetje ontwikkeld individu weet dat toch wel. Evenals dat laddertje wat al zéér oud nieuws is. Zonde van de bladzijde.

Eventjes wil ik iets zeggen tegen «Guis Slim» uit Amsterdam. Schrijf jij nou gauw dat abonnement op Robbedoes af!!! Dan heb je rust!

Zo, dat was het weer. Tot de volgende brief enne... krijgen we wat betere fotoreportages?

Herman Pott.

Twee kleuren

Hier is weer een trouwe lezer die natuurlijk Robbedoes buitengewoon vindt. Volgens mij is het nu eens een echt jeugdblad dat met de tijd meegaat, kort gezegd : HYPERMODERN. Vooral het titelblad is steeds origineel.

— 26 —

Eerlijk gezegd ben ik van mening dat het knalste verhaal toch nog dat van Robbedoes zelf is : de tekeningen zijn toch zo karaktervol en nonchalant gemaakt. Met de co-lezer uit Amsterdam ben ik het helemaal niet eens wat PEGG betreft. Ik vind deze strip zeer aardig van opzet. De fantastische tuigen die erin voorkomen vind ik zeer vernuftig getekend (ze liggen zo buiten het alledaagse). Wat spanning betreft, mister Pott zou u toch moeten inzien dat dit niet bij het begin van een verhaal kan ontstaan. Robbedoes, nog een klein vraagje. Zoudt ge me kunnen zeggen hoe het komt dat men een blad in «Robbedoes» steeds alleen maar langs één zijde volledig met kleuren kan bedrukken?

The Imperator.

De binnenste 32 bladzijden van Robbedoes zijn gemaakt van één groot vel papier dat later gevouwen en gesneden wordt. Eén kant van dit vel wordt met 4 kleuren bedrukt, de andere kant met twee.

OPLOSSINGEN VAN BLZ. 23.

SPEL nr. 1. — 150 meter? Nee, want bij 0 seconden snijdt Gnaal een eindje af. En vergeet daarna niet dat als hij de 300ste seconde zijn laatste snee geeft, hij TWEE eindjes touw krijgt. De kluwen bevat dus 152 meter touw.

SPEL nr. 2. — De peukjesraper maakt 3 sigaretten van 9 peukjes. Als deze opgerookt zijn, houdt hij er drie peukjes van over plus het laatste van de tien. Nu draait hij weer een sigaret (de vierde) en houdt van deze een peukje over. Hij leent nog een derde peukje, rookt zijn vijfde sigaret en geeft het peukje aan de uitliener terug.

SPEL nr. 3. — Natuurlijk! Je kunt 80 tentharingen vastmaken met Mowgli's riem.

SPEL nr. 4. — Hij die de 7de lucifer neemt is in elk geval verloren. Dus moet je de 6de nemen. Als je er in het begin al TWEE neemt, weet je zeker dat je wint. Probeer het maar!

DE VIER EERSTE ETAPPES

Het parcours van de Ronde van Frankrijk 1960 staat afgedrukt op de bladzijden 20 en 21. Hieronder vind je de etappe-finales van de vier eerste dagen!

Zondag 26 juni
Halve etappe
tegen het horloge

➔

| | | | | | | | | | | |
|-----------|-----|------------|----|----|-----|----|-------|------------|-------|-------|
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 |
| INZINKING | VAL | LEKKE BAND | | | VAL | | DORST | LEKKE BAND | DORST | KRAMP |

Maandag 27 juni
Brussel-
Duinkerken
De kinderhoofdjes.

➔

Dinsdag 28 juni
Duinkerken-
Dieppe
Doe je voorspellingen!

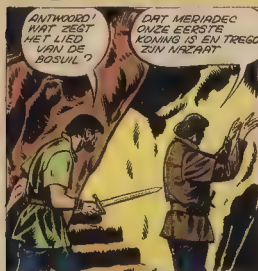
⬆

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

Woensdag 29 juni
Dieppe-Caen
Aankomst in het stadion.

⬅

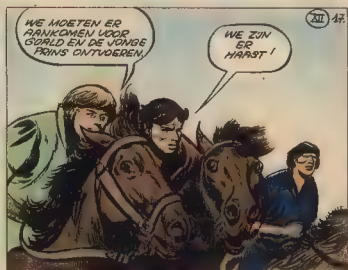
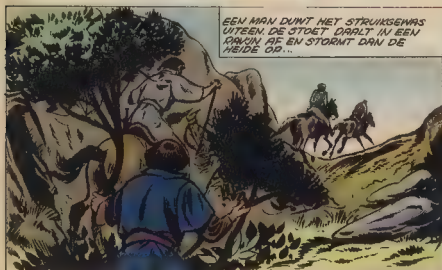
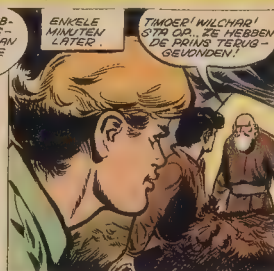
| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 100 | 99 | 98 | 97 | 96 | 95 | 94 | 93 | 92 | 91 | 90 | 89 | 88 | 87 | 86 | 85 |
| | | | | | | | | | | | | | | | |



DAT MEDIADOC
ONZE EERSTE
KONING IS EN TREGOR
ZIJN NAZART



GOALDS KRUGERS HEB-
BEN PRINS TREGOR GE-
VONDEN IN EEN HUT AAN
DE WESTKANT VAN DE
GROTE GRAFSTEEN!



DE KELT

Er komt een bode in het onderaardse gewelf waar Timoer en zijn vriend Wilhar herstellende zijn...
door SIRIUS



5 IDEEËN VOOR EEN GROTE SCHOONMAAK !

Vader, moeder, de auto en ik... zijn blij omdat de zon terug is. We denken al aan de zomer ! Nu wordt het tijd dat de wagen een opknappertje krijgt voor hij je naar de vakantievreugden voert... Kom, allemaal aanpakken dus !



NA DE SCHOONHEIDSKUUR NIEUWE KLEREN

In onze reeks « Starter geeft tips » heb je al geleerd je carrosserie te verzorgen. Je weet hoe je die moet afwassen en oppoetsen. Je hebt de roest verdreven en de verfkwaast gehanteerd. We hebben het lawaai-probleem opgelost. Nu hoeven we dus nog enkel onze wagen fraai uit te dossen. Vanbinnen ziet hij er treurig en smoezelig uit. Reizen in zo'n omgeving maakt een mens zwartgallig. Waarom zou je dan ook niet meteen de volgende vijf wenken ter harte nemen ?

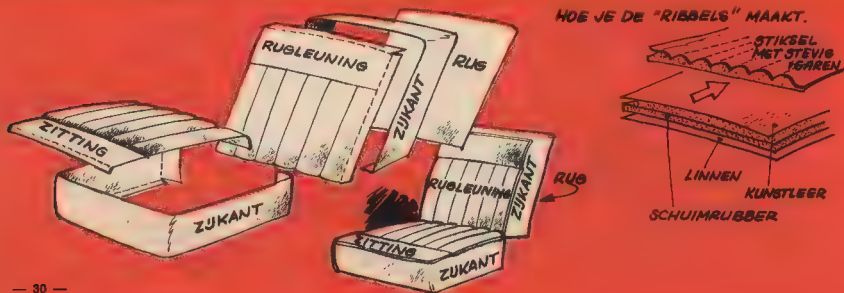
ZITTINGEN NET ECHT LEER

In de handel vind je plastic kunstleer dat drie voordelen biedt : het is erg goedkoop, het is in een keur van kleuren te krijgen en het is eersterk. ...En bovendien zou je zweren dat het echt leer is ! Dit artikel nu willen we gebruiken om onze zittingen een bekleding te geven waar een Engelse luxewagen zich niet voor hoeft te schamen. Knip van stevig papier een « patroon » van de verschillende kanten van de zitting en knip naar dit voorbeeld de stukken kunstleer uit. Spaar een rand van 2 cm. voor de naden uit. De stukken « zitting » en « rugleuning » worden met een naaimachine op een stuk lin-

nen gestikt, nadat er strookjes schuimrubber (zoals badkamermatjes) zijn tussengelegd. Zodoende krijg je de ribbels die de bekleding zo'n « duur » cachet geven. Daarna worden de diverse stukken op dezelfde manier aan elkaar gezet als je moeder een jurk of een kussen afnaait. Tussen de naden kun je een blesje aanbrengen, dat je zelf kan maken door een waslijn met een reepje kunstleer te omwikkelen... Kijk maar naar onze tekening. Als deze hoezen af zijn, schuif je ze over de zittingen en rugleuning en spijkert ze vast met een paar behangersnagels.

DE PORTIEREN EENDER

Om werkelijk mooi te doen, moeten we de portieren met hetzelfde kunstleer bekleden. In een vroeger artikel hebben we uitgelegd hoe je de deurpanelen eruit neemt... Ze nu met kunstleer bespannen is maar kinderspel. Knip een stuk uit volgens het model van het paneel en laat er een rand van 5 cm. aanzitten. Die rand vouw je naar de rugzijde om en bevestigt die met een hechtmachine. In de rondingen zul je knipjes moeten maken om valse ploofen te voorkomen. Wil je het nog finer afwerken, dan breng je ook ribbels aan zoals voor de zittingen. Voorts kun je deurzakken maken die uiterst praktisch zijn om er autokaarten en de papieren van de wagen in op te bergem.



WACHT EENS, JONGENS!
DIE KAR ZAL BLINKEN ALS
EEN SPIEGEL !!..



EEN SJIEK DASHBOARD

Waarom zouden we nu halverwege ophouden? Laten we ons op een instrumentenbord tracteren dat een Aston-Martin waardig is. Daarvoor neem je alle instrumenten en knoppen die er opzitten af (met zorg, en onthoud goed hoe ze moeten zitten). Bestrijk nu de binnenwand met een goed gelijke laag carrosseriemaaklijm en plak er een bijpassend stuk kunstleer op (zelfde tint of een andere die erbij kleurt, roodbruin staat meestal heel goed. Maar opgelet... de nodige gaten pas maken als het stuk is vastgeplakt. Gebruik daarbij een priem en een scheermesje. En nu moeten de instrumenten er weer op worden gemonteerd.

HET VERVEN VAN DE KOZIJNEN

Om de rijke harmonie van het leer nog meer tot zijn recht te laten komen, stel ik je een donkere toets voor... Het kozijn van de voorruit evenals die van de ramen worden dof zwart met barstjes erin geverfd... Je weet wel, die verf die op filmcamera's zit. Je verhandelaar zal je wel wegwijzen maken. Dit werk stelt geen enkel bijzonder probleem en vergt niets anders dan een goede verkwast geduld...

EEN GEZELLIGE VLOERBEDEKKING

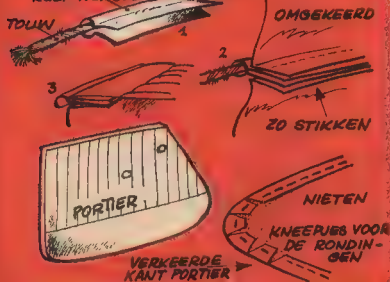
In alle warenhuizen vind je voor een schappelijke prijs wollen moquette... Dat zullen we gebruiken om de lele kleedjes die onze auto versieren (?) te vervangen. Met een grote schaar knip je de stukken uit en dan vraag je aan je moeder of zij ze met sterk lint wil omboorden, om het ultrafelen te voorkomen. Vergeet niet dat er voorin openingen moeten zijn voor de pedalen. Die openingen moeten zelf ook weer worden afgeboord. Onder die vloerbedekking kun je een vel schuimrubber leggen. Dat verhoogt nog de behaaglijkheid.

Je zal eens zien hoe heerlijk je
vacantiereis wordt na dit hele werk.
Houd goede moed!

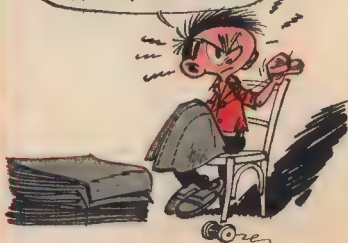
STARTER.

HOE JE "BIEGJES" MAAKT.

REEP KUNSTLEER



PFFF... DIT KRONIEKJE
IS NIET LEUK... WAT ZUL-
LEN ZE WEL VAN ME
DENKEN, VRAAG IK ME AF!

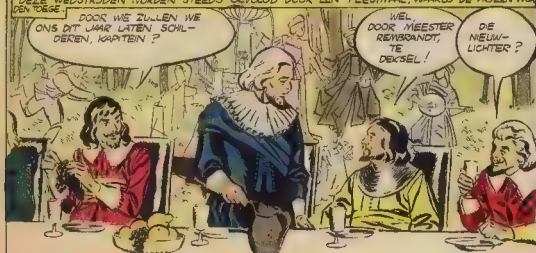




EN ZE VERKRUGEN DIE OOK (1) HOLLAND BELEEFT ZIJN "GOUDEN EEUW", DIE DAPPERE TROEPEN HOEVEN ZICH VOORTAAN ENKE IN SCHUTTERS-WEDSTRIJDEN TE WEREN. IN '641



DEZE WEDSTRIJDEN WÖRDEN STEEDS GEVOLGD DOOR EEN FEESTMAAL, WAARBU DE PRUZEN WÖRDEN TOEGE



DE REGENT FRANS BANNINGH COCC, MEER VAN PURMERLAND IS KAPTEIN DEK GEWAPENDE BURGERJ.

WAAROM NIET? HU IS EEN GENIE. ZIJN DOEK ZAL ONS VEEL MEER DAN ONZE DADEN ONSTERFELIJK MAKEN.



« DE NACHTWACHT »



REMBRANDT GEBORHTIG VAN LEIDEN, 15 35 JAAR. IN HET STOF EN ONDER DE WIRWAR VAN BALKEN IN ZIJN VADER'S MOLEN HEEFT HJ HET EERST HET SPEL VAN LICHT EN SCHADUW ONTDEKT. ALS SCHILDER HEEFT HJ EEN DRAAMTISCHE BELICHTIGING GESCHAPEN. HJ IS RAJK EN BERDEMP...



DE DAG NA HET SCHUTTERSFEEST...

DE HEER VAN PURMERLAND...

LAAT HEM WACHTEN, SASKIA.



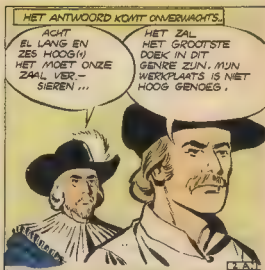
MEESTER REMBRANDT, IS U BEREID MIJN BURGERWACHT TE PORTRETTEREN?

MM, DAT ZIJN HEEL WAT PIEKEN, HAAKBUSSEN, STANDWAARDEN, IK VOEL ER NIET VEEL VOOR...



WIJ ZIJN MET ONS ZESTEN EN BETALEN HONDERD GULDEN PER HOOFD...

HOE GROOT MOET HET SCHILDER? WORDEN?



HET ANTWOORD KOMT ONVERWACHTS...

ACHT EL LANG EN ZES HOOG. HET MOET ONZE ZAAL VERSIEREN...

HET ZAL HET GROOTSTE DOEK IN DIT GENRE ZIJN. MIJN WERKPLAATS IS NIET HOOG GENOEG.



„HJ NEEMT DE ORDER AAN...

WE ZULLEN IN DE OUDE KERK GASTVARENDRAGEN...



MOED ZIJ! IK ZAL MIJN DOEK TUSSEN DE TWEË PULERS OPHANGEN...



HEEL WAT VERVAARDE SCHILDERS HEBBEN DE SCHUTTERS AL GEKONTERFIT, MAAR REMBRANDT...

NEE, EN NOG EENS NEE! IK GEEF ZE NIET WEER NIET OF ZIE ER OP WACHTEN IN EEN ZELFGENOEGZAME POZE RONDOM DE FEESTD'S (1)



(1) DE ITALIANEN ZOCHTEN TOEN SCHOONHEID, DE FRANSEN GRATIE, DE HOLLANDERS NAUWGEZET EN SECUIR, WILDEN "GEFOTO GRAFEERD" WORDEN.



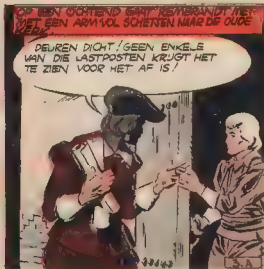
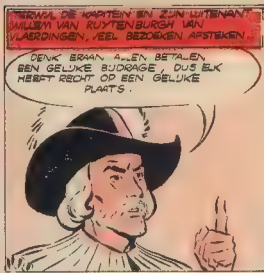
DIE MANNEN ZIJN KLAAR OM DE WAPENS OP TE NEMEN ZODRA HET BEVEL TOT VERDEDIGING VAN MIJN STAD WERKKNIJKT... ZO WIL IK ZE WEEERGEVEN.

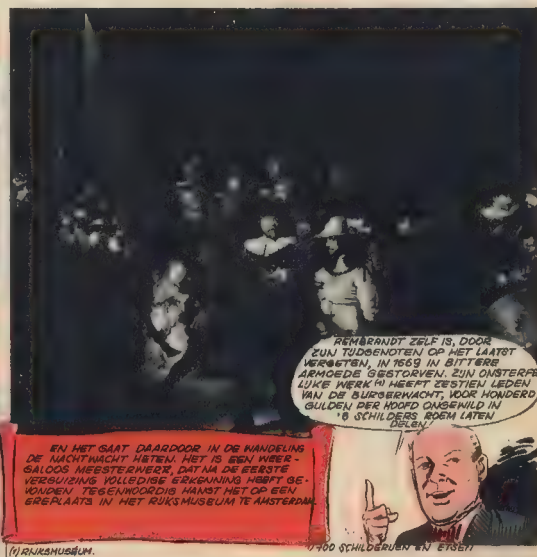
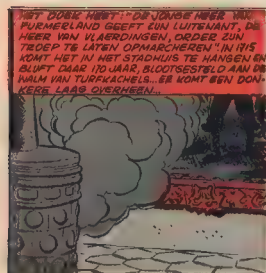


VOORWAARTS MARS! NOG BETERE!



EEN ORDER WEERGAJMT: MIJN TROEP KOMT UIT DE SCHADUW, DE TROMMELS ROFFELN, DE WAPENS GLINSTEREN. HET VOLK WICHT...





(1) RUKSMUSEUM.

EEN MEESTERLIJKE GRAVER

door

R. HAUSMAN



Herinner je je soms de Amerikaanse miereneters, de grote en de tamandoe? In de Afrikaanse wildernis hebben ze hun evenbeeld: het Kaapse aardvarken, een lelijk, wanstaltig schepsel, dat maar één verweermiddel heeft: het graaft zich met een verbluffende snelheid in, zelfs in harde grond, om zich tegen zijn vijanden te beveiligen.

Net als de miereneter voedt het aardvarken zich met mieren. Verder is het dol op termieten. Zijn sterke klauwen, zijn graafvermogen maken dat hij in korte tijd het hardste termietenest heeft opengebrouwen en het harde cement van de insectenvestingen verpulvert. Hij bezit maar enkele kiezen, loopt op de punten van zijn tenen, net als de hogere zoogdieren en vertoont kortom eigenaardigheden waardoor hij zich onderscheidt van de Tandelozen (zoals de miereneter), tot wie hij vroeger werd gerekend. Daarom vormt hij tegenwoordig, met zes vertegenwoordigers van de Buistandigen, een geslacht op zichzelf.

Het leven van het aardvarken is niet al te goed bekend. Hij komt pas tegen de nacht uit zijn diepe hol. Met zijn wijfje (ze lijken op middelgrote varkens, maar met iets kangoeroe-achtigs) gaat hij dan termieten of mierenesten plunderen. Zijn lange tong werkt net als die van de miereneter en brengt met elke beweging heen en weer een kluitje aan elkaar geplakte mieren mee. Vaak wordt het aardvarken door de Phacochoerus (wild zwijn) uit zijn hol verdreven. Dan laat hij dit dikke zwijn maar zijn woning in bezit nemen en begint onverdroten in minder dan geen tijd een nieuw onderkomen te graven.





Als Petrus het vertikt met de dochter van de «superkampioen» te trouwen, worden onze vrienden terdoodveroordeeld...



Griezel en Gruwel doen onherstelbare daden!



Maar zelfs de ergste schurken krijgen soms wroeging...



En dat geeft Hortensia de gelegenheid haar baas te "ontknopen"!



Theodoor belet Griezel voor de tweede keer onherstelbare dingen te doen.



Want hij wil er zo gauw mogelijk uit om zijn vrienden te verlossen.



Helaas, de toestand wordt weer ingewikkelder...



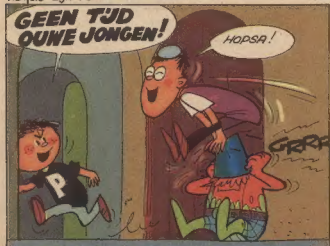
Inlussen heeft ook Bruilus met tanden en nagels zijn banden verbroken.



Weltra is iedereen vrij! Nog net op tijd om de cipier te vernielkemen...



...die de gevangenen hun galgemaal brengt!



Onze vrienden hebben hem een emmer opgezet en spelen haasje-over om de deur te bereiken.



En dan hollen ze de gang in...



Er wordt al gauw alarm geslagen!

KIJK EENS NAAR HET VOGELTJE!



Laboranten van de donkere kamer, die de films van amateurs in handen krijgen om die te ontwikkelen en er afdrucken van te maken, klagen vaak over de slechte kwaliteit van de negatieven, die hen worden toevertrouwd. In de meeste gevallen worden die te lang (overbelichting) of te kort (onderbelichting) belicht. Niet alleen beginners bezondigen zich hieraan. Ook personen, die al sinds jaren fotograferen maken, dezelfde fouten.

En dit zijn nu precies de fouten, die iedereen gemakkelijk vermijden kan. Het enige wat je hertoe moet kunnen, is een klein rekensommetje maken. Is dat heus zo moeilijk?

De moderne fototechniek stelt een paar zeer praktische middelen tot onze beschikking om de juiste belichtingstijd precies of bij benadering te berekenen: de belichtingsmeters of de reken tabel met de lichtwaardenschaal. Optische en fotoelektrische meters zijn handige precisie-instrumenten. Die van het laatste type zijn de beste, maar hun prijs ligt aan de hoge kant.

Er bestaan gelukkig ook goede reken tabellen voor het vaststellen van de belichtingstijd. Die vind je in alle goede handboeken over fotografie. Bij de handelaar kun je die ook gratis krijgen. Sommige fabrieksmerken hebben zelfs zeer voortreffelijke reken tabellen laten verspreiden.

Speciaal voor jullie hebben de fotografen van Robbedoes zo'n tabelletje ontworpen. Je kan het uitknippen of natekenen (als je dat verkliest) en op karton plakken, zodat je het altijd bij de hand hebt. Op twee dingen moet je echter speciaal letten:

Het nummer van het diafragma: 2,8 (3,5) - 4 - 5,6 - 8 - 11 - 16 - 22. Telkens als je verspringt naar een hoger nummer valt er minder licht door het objectief omdat de lensopening dan kleiner wordt.

De (licht)gevoeligheid van de film: Op de doosjes en op de films staat deze waarde altijd in graden of cijfers uitgedrukt. Onze tabel is berekend voor films met een gevoeligheid van 30° of 31° of 20/10 of 21/10 DIN, of 80 of 100 ASA. Films van dit type zijn zeer geschikt omdat je er in de meest voorkomende omstandigheden mee kunt fotograferen. Let dus voortaan op het doosje.

HOE MOET JE DEZE TABEL GEBRUIKEN

De eerste drie figuurtjes van bijgaande tekening stellen voor: de atmosferische toestand, die de sterkte van het opgevangen licht beïnvloedt. De volgende vier figuurtjes wijzen op de aard van het onderwerp, dat je wil fotograferen. Naast elk van deze figuurtjes staat een cijfer.

Zoek uit het eerste groepje het figuurtje dat correspondeert met de weersgesteldheid van de dag of het uur waarop je wil fotograferen, en in het tweede groepje het onderwerp, dat je hebt uitgekozen. Tel deze cijfers op. In de eerste kolom van de hierbijhorende tabel zoek je de som van deze getallen op. In de kolommen ernaast vind je voor elk diafragma nummer (lensopening) de juiste belichtingstijd of sluitersnelheid terug.

Voorbeeld. — Je wilt een pleintje fotograferen bij zeer helder weer. In de eerste groep vind je voor helder weer het cijfer 6, en in de tweede groep voor het pleintje het cijfer 2. De som van deze getallen (8) geeft in je reken tabel een sluitersnelheid aan van 1/500 sec. voor diafragma 4, voor diafragma 8 1/125 sec., enz.

Opgepast. Deze tabel geeft alleen maar de goede tijden aan voor opnamen tussen drie uur na zonsopgang en drie uur voor zonsondergang. Tijdens de wintermaanden (jan. feb. mrt. oct. nov. en dec.) moet je tweemaal langer belichten dan staat aangegeven. Dus 2 sec. in plaats van 1 sec., 1/8 - 1/15 - 1/60 sec. in plaats van 1/15 - 1/30 - 1/125 sec. Hetzelfde geldt voor films met een gevoeligheid van 27° of 28°, 40 of 50 ASA; of 17/10 of 18/10 DIN.

0 ZWAAR BEWOLKT, REGEN, MIST.

3 BEWOLKT, GEFIL-TREERD ZONNELICHT.

6 HELDERE HEMEL.

0 0 DONKERE STRAAT, HUIS BOS, BINNEN-HUIS.

2 2 LANDSCHAPPEN MET DONKERE VOORGROND, BREDE STRATEN, PLEINTJES.

4 4 OPEN LANDSCHAPPEN, PANORAMA'S.

6 6 SNEEUW, ZEE EN STRAND.

| LICHT- WAARDE | DIAFRAGMANUMMERS | | | | | | |
|------------------|-------------------|-------|--------|--------|-------|-------|-------|
| | BELICHTINGSTIJDEN | | | | | | |
| | 2,8 (3,5) | 4 | 5,6 | 8 | 11 | 16 | 22 |
| 0 | 1/4 | 1/2 | 1SEC | 2SEC | 4SEC | 8SEC | 16SEC |
| 2 | 1/15 | 1/8 | 1/4 | 1/2 | 1SEC | 2SEC | 4SEC |
| 3 | 1/30 | 1/15 | 1/8 | 1/4 | 1/2 | 1SEC | 2SEC |
| 4 | 1/60 | 1/30 | 1/15 | 1/8 | 1/4 | 1/2 | 1SEC |
| 5 | 1/125 | 1/60 | 1/30 | 1/15 | 1/8 | 1/4 | 1/2 |
| 6 | 1/250 | 1/125 | 1/60 | 1/30 | 1/15 | 1/8 | 1/4 |
| 7 | 1/500 | 1/250 | 1/125 | 1/60 | 1/30 | 1/15 | 1/8 |
| 8 | 1/1000 | 1/500 | 1/250 | 1/125 | 1/60 | 1/30 | 1/15 |
| 9 | — | 1/100 | 1/500 | 1/250 | 1/125 | 1/60 | 1/30 |
| 10 | — | — | 1/1000 | 1/500 | 1/250 | 1/125 | 1/60 |
| 12 | — | — | — | 1/1000 | 1/500 | 1/250 | 1/125 |

KOOKSPIEGEL

Een kookspiegel is een toestel dat de warmte van de zon opvangt en concentreert op een bepaald punt. Jullie zullen allemaal wel eens met een vergrootglas gespeeld hebben, dus is zult het principe wel begrijpen. Ik herinner me nog heel goed hoe ik vroeger met een oud brillleglas stukjes schoenveter in brand stak en dat gaf een verrukkelijke stank. M'n moeder kwam steeds weer opnieuw naar buiten rennen om te kijken of er brand was en ik verdenk er haar dan ook sterk van dat ze dat brillleglas verdonkeremaand heeft, want ik heb het nooit meer kunnen terugvinden. Een kookspiegel is minder gemakkelijk te verdonkeremant, want het is een nogal omvangrijk apparaat, dat je maar niet zo eventjes in de vuilnisbak kunt laten verdwijnen. Leerlingen van een school in Californië hebben er een gemaakt van een aantal planken, board en zilverpapier. Hun leraar, mijnheer Elder, is een handig man en hij bouwde het chassis. Maar de rest, het uitsnijden van het board en het opplakken van het zilverpapier werd gedaan door zijn discipelen. Was het in elkaar zetten van de kookspiegel al niet gemakkelijk, het moeilijkste werk was toch het vinden van de plaats waar de zon-



De leerlingen van de Little Lake School in Californië zetten samen met hun leraar het geraamte van de kookspiegel in elkaar.



...en het opplakken moet ook heel secuur gebeuren!



Dat smaakt, zo'n in de zon gebraden • hotdog •!

Amerika is het land van de onbegrensde mogelijkheden, dat weet iedereen. Maar wist je dat er Amerikaanse kinderen zijn die gebruik maken van zonnënergie om hun lunch te koken? Natuurlijk hebben ze daar een apparaat voor, een kookspiegel.



Het is nog niet eenvoudig om het zilverpapier mooi recht af te snijden...



Het begint er al op te lijken.

neutralen samenkomen, het brandpunt dus. Maar toen dat, na veel experimenteren, eindelijk gevonden was, ging de rest van zelf. Ze brachten een spit aan en kunnen nu iedere lieve dag waarop God zon geeft, zich tegoed doen aan hotdogs en andere heerlijkheden.

Eén ding: we hopen dat jullie de foto's op deze bladzijde met belangstelling bekijken en we zouden het leuk vinden als je besluit zelf ook een kookspiegel te maken. Maar wij beschikken niet over de plannen en we verkopen ook niet het hout, het board en het zilverpapier. De twee eerste benodigheden kun je vinden bij de timmerman, aan het zilverpapier kan de bloemist je misschien wel helpen. Als je er in geslaagd bent een kookspiegel te maken, stuur je ons dan eens een foto? Hij wordt vast en zeker in Robbedoes afgedrukt!

